株式会社アスキー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル

TEL 03-3486-7111(代) TEL 03-3250-5600(情報)

Copyright© 1991 Hiroyuki Sonobe／ASCII Corporation

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本商品の輸出，使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

任天堂 ファミリーコンピュータ™

ベスト競馬 ダービースタリオン

HSP-46

イラスト©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

取り扱い説明書

ASCII

このたびは,『ベスト競馬ダービースタリオン』をお買い上げいただきまして,まことにありがとうございます.

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき,正しい使用法でご愛用ください.また,この“取り扱い説明書”は再発行いたしませんので,大切に保管してください.

使用上のご注意

(1)このカセットは,電池でデータを保存しています.データの保存を確実にするために,必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください.本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり,むやみに電源スイッチをON・OFFすると,保存されているデータが消えてしまうことがあります.

(2)精密機器ですので,極端な温度条件下での使用や保管,および強いショックを避けてください.また,絶対に分解はしないでください.

(3)端子部に手で触れたり,水でぬらさないでください.故障の原因となります.

(4)シンナー,ベンジン,アルコールなどの揮発油ではふかないでください.

(5)テレビ画面から,できるだけ離れてゲームをしてください.

(6)長時間ゲームをするときは,健康のため約2時間ごとに10分~20分の小休止をしてください.

(7)このカセットを無断で複製することを禁じます.また,ゲームの映像,内容などを無断で出版,上映,放送することを禁じます.

(8)シャープのC1ではご使用になれません.

(9)ご使用後は,ACアダプタをコンセントから必ず抜いてください.

目次

1.これがダービースタリオンだ!……1
2.ゲームの進め方……3
3.コントローラー操作……6
4.各ステージの紹介……7
①牧場……7
②厩舎……13
③競馬場……25
④カレンダー……32
⑤ターボファイル……33
5.資金繰り……34
①支出……34
②収入……36
6.実戦テクニック……37
7.競馬の基礎知識……42
8.競馬カレンダー……50
9.アドバイス……53
10.競馬用語……57

カット:LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

1. これがダービースタリオンだ！

(1) 中央競馬シミュレーション

この『ダービースタリオン』は，中央競馬のシミュレーションゲームです．といってもレースだけのシミュレーションではありません．あなたは中央競馬会の馬主（オーナー）として，競走馬を生産し（ブリーダー），レースに出走させます．新馬戦から条件戦，オープン戦などのレースをこなし，ダービーや有馬記念などの大レースに勝つような馬を持つことを目指します．

(2) 目標はすべてのGⅠタイトル

プレイヤーには1500万円の資金と１頭の牝馬が与えられます．これらを元に，競走馬を生産または購入し，レースに出走させてゆきます．レースで獲得した賞金や，購入した馬券による収入などをもとに生産を続け，GⅠタイトルを全て獲得することを最終的な目標とします．途中で資金が底をつけば，ゲームオーバーとなります．

(3) 3つの場面

『ダービースタリオン』には，次の3つのシーンがあります．

・牧場

競走馬の生産や育成をするところです．怪我や疲労のために走れなくなった競走馬を放牧するところでもあります．競走馬の売り買いをする市場もあります．

・厩舎

レースに出走する競走馬を預かるところです．主に競走馬の調教を行います．レースへの出走登録や騎手への騎乗依頼もここで行います．

・競馬場

レースを行ったり，レースに賭けたりするところです．自分の馬の出るレースについては，騎手に乗り方の指示を与えることができます．１日のレースが終わると，翌週に進みます．

2．ゲームの進め方

ゲーム開始の時点で，プレイヤーには１頭の繁殖牝馬（肌馬）と，1500万円の資金が与えられます．この資金を元手に，まずは牧場で肌馬に種付けをして子馬を産ませたり，２歳馬を購入したりして，レースに出走できるように育成します．

種付け料や馬の購入費の他にも，維持費として毎月一定の金額が必要です．資金がなくなったらゲームオーバーです．資金の足りないうちは，肌馬を売却して仕上がりの早い血統の２歳馬を購入し，早めに出走させて賞金を稼ぐのもよいでしょう．

３歳を過ぎたら，レースに出走させるために厩舎に入厩させ，調教や出馬登録を行います．出馬登録をしたら，いよいよ競馬場に行ってレースの開始です．

なお，競馬場では，自分の馬が出走しなくても毎週レースが行われるので，馬券を購入してレースだけを楽しむこともできます．

●ゲームの開始

電源を入れると，ゲームのスタート画面になります．ここではゲームの開始方法として「CONTINUE（前回の続きを行う）」と「NEW GAME（ゲームを新しくやり直す）」の２つが選択できます．SELECTボタンでカーソルを動かし，Aボタンで決定してください．

開始方法を選択すると，まず現在の季節（初めての場合は４月）が表示され，続いてメインメニューが表示されます．

メインメニューには，牧場，厩舎，競馬場，カレンダーの４つのメニューが用意されています．各メニューを選ぶには，✚ボタンで選択してAボタンを押します．再びメインメニューに戻るにはBボタンを押してください．

メインメニュー

●ゲームの終了

ゲームを終了して電源を切る場合は，メインメニューの画面でBボタンを押してください．画面に終了の案内が表示されるので，指示に従ってリセットボタンを押しながら電源を切ります．

★もしも他の画面で電源を切ったり，むやみにリセットボタンを押すとデータ破壊につながるおそれがあります．電源を切るときには，必ず以上の手順を実行してください．

●ゲームの流れ

実際にゲームを進めてゆくにはどうしたらよいかを簡単に図示します.

メインメニュー

↓

牧　場

種付け（4月）
↓
受胎の確認（5月）
↓
出 産．名前を付ける（翌4月）
↓
入 厩（翌々5，6月）

2歳馬の購入（4~9月）
↓
名前を付ける
↓
入 厩（翌5，6月）

放牧
↓
入 厩

↓

厩　舎

調 教
↓――――――→（調子の悪い馬は）放牧
出馬登録．騎手依頼

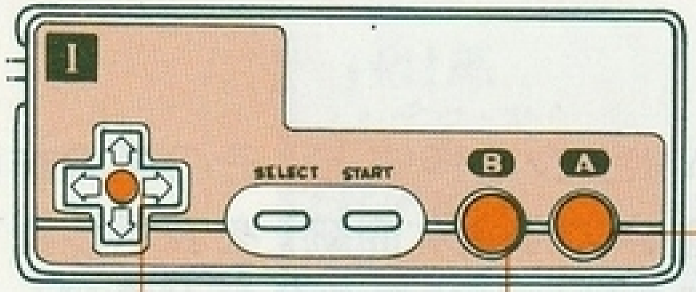
↓

競馬 場

出馬表 ――――→騎乗方法
オッズ
馬券 購 入
レース
↓
表 彰
決算（賞金／払い戻し）

3. コントローラー操作

ゲーム画面に表示されるマークをカーソルといいます．ゲームはこのカーソルを操作して進めてゆきます．



カーソルで選んだ項目を選択したり，ゲームを先に進めます．

カーソルを動かします．

決定を取り消したり，1つ前の画面に戻ります．

「ダービースタリオン」は1人用のゲームなので，コントローラーは1を使ってください．

4. 各ステージの紹介

① 牧場

ここで馬の生産／購入または売却と，デビューまでの育成を行います．また，休養が必要な馬はここで放牧されます．

ここにいる馬には，飼育料として1ヵ月1頭に付き10万円がかかります．なお，ここでは5頭までの繁殖牝馬と，10頭までの競走馬を同時に預かることができます．

●繁殖牝馬

繁殖牝馬の名前を指してAボタンを押すと，その馬の詳しいデータ（購入金額や3代前までの主な血統）を表示します．どういう血統かわからない場合は，父や母の父などのデータを種牡馬データで捜してみるとよいでしょう．

牝馬のデータ画面でさらにAボタンを押すと，「種付け」と「売却」というメニューが表示されます．繁殖牝馬は，種付けがうまくゆくと1年に1頭のペースで子供を生みます．ただし，ある程度子供を生むと，死亡してしまうことがあります．

●種付け（4月）

牝馬のデータ画面で「種付け」を選ぶと，種牡馬名と種付け料の一覧表が表示されます．一覧表のページは，←→でめくってゆくことができます（全部で8ページ）．一覧表の中から，種牡馬名を選んでAボタンを押すと，その馬のさらに詳しいデータを見ることができます．

ただし，実際に種付けが行えるのは4月だけです．4月に種付けしたい種牡馬のデータ画面で，「OK」を選ぶと種付けが実行されます．

種牡馬一覧表

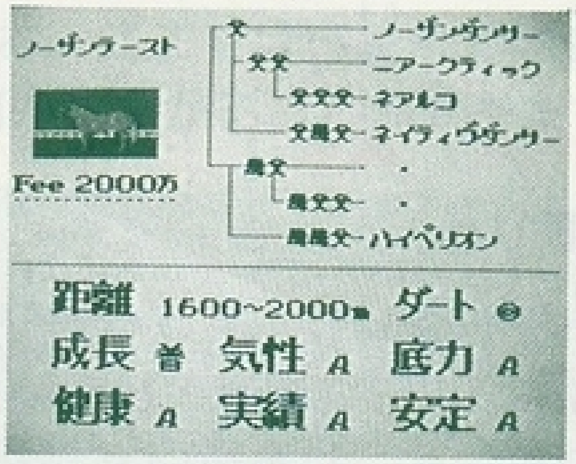
種牡馬の選択は，種牡馬の血統と繁殖牝馬の血統をよく見比べてから行ってください．当然，種付け料にはピンからキリまであり，実績のある馬の種付け料は高くなります．また，血統には〝インブリード〟という効果があり，同じ種牡馬の血が一定量（50%以下）配合されると，その馬の特徴が強化されます．

なお，種付けをしても受胎しない場合もあります．受胎率は最初は80%程度ですが，牝馬が子馬を産むたびに下がってゆきます．

○種牡馬データ

詳しいデータ画面では，名前と種付け料，3代前までの主な血統と，産駒に表れる特徴を示します．

種牡馬データ



・距　離：距離適性（得意な距離）を示します．

・ダート：ダートが得意かどうかを◎（得意），○（普通），△（やや不得意）で表します．

・成　長：成長のタイプを早（早熟型），普（普通），晩（晩成型）で表します．早熟型の馬は早くデビューできます．

・気　性：気性が素直かどうかをA（よい），B（普通），C（悪い）で示します．気性の悪い馬は安定性に欠け，騎手の指示通り走らない場合があります．

・底　力：勝負根性のあるなしをA（ある），B（普通），C（ない）で示します．

・健　康：脚元の丈夫さをA（丈夫），B（普通），C（弱い）で示します．

・実　績：これまでの産駒の実績をA（GⅠ級），B（GⅡ級），C（GⅢ級）で示します．種牡馬になったばかりで産駒実績がない馬の場合は，その馬の競走実績で分類しました．

・安　定：母馬の能力を確実に仔に伝える程度を，A（高い），B（普通），C（低い）で示します．「安定性が低い」イコール「意外性が高い」ということなので，実績は低くても意外性の高い種牡馬は，大物の産駒を作る場合があります．

※インブリードの効果

同じ種牡馬の血が一定量入るような配合を「インブリード」といいます．インブリードは，その種牡馬の特徴を際立たせる効果を持っているので，種牡馬によって効果はさまざまです．基本的には産駒が強くなる効果が得られますが，必ずしもよい効果ばかりではありません．具体的には，以下にあげる効果のうち，各馬の特徴にしたがって1つまたは2つの要素が強化されます．

なお，インブリードのない配合（アウトブリード）では，一般に健康な子馬が産まれるので，特にインブリードにこだわる必要はありません．

効果

①スピードアップ
②スタミナアップ
③底力アップ
④底力ダウン
⑤ダートの鬼（適性アップ）
⑥回復力アップ
⑦早熟
⑧晩成
⑨気性難

たとえば，種牡馬の父の父と，繁殖牝馬の父の父が共にナスルーラだったとすると，産まれてくる子馬は，「ナスルーラの3×3」というインブリードを持つことになり，ナスルーラの特徴である①と⑨の要素が強化されます．

ただし，同じ種牡馬の血量は50%以上にならないように注意してください．たとえば種牡馬の父と繁殖牝馬の父が同じ場合（血量50%）は，血が濃くなりすぎるので，不受胎になったり，極端に弱い子馬ができてしまいます．

○受胎確認（5月）

種付けをした牝馬が受胎しているかどうかは，種付け1カ月を経過すると確認できます．5月過ぎに牝馬を指してAボタンを押すと，牧場長が受胎したかどうかを知らせてくれます．不受胎だった場合でも，次の4月まで種付けはできませんので，牝馬はそのときまでお休みということになります．

●市場（2歳馬と繁殖牝馬の購入）

「市」にカーソルを合わせてAボタンを押すと，市場に入ります．市場では，4月～9月までは2歳馬が，10月～3月

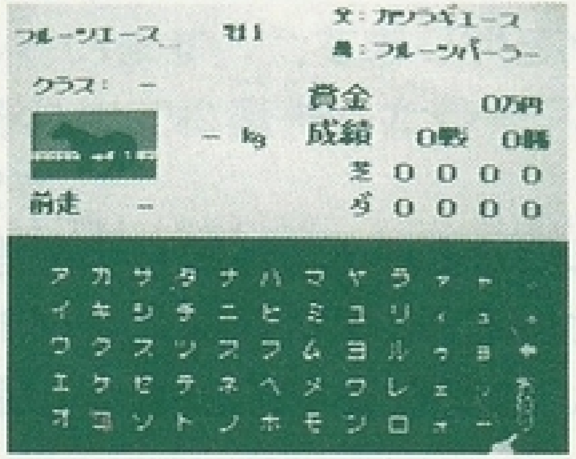
までは繁殖牝馬が4頭ずつ売りに出されています．売られている馬は毎週1頭ずつ代わります．

名前と売値の一覧表から，購入したい馬を選んでAボタンを押すと，さらに詳しいデータが表示されます．繁殖牝馬のデータの見方は自分の牝馬の場合と同じです．2歳馬の場合は，父と母の名前と毛色しか表示されません．なお，2歳馬には名前が付いていないので，母馬の名前と生まれた年の番号で区別されます．

●出産（4月）

種付けした翌年の4月に子馬が生まれます．子馬が生まれたら，馬名を登録します．馬名はカタカナで9文字以内で付けてください．すでに登録されている名前は付けられません．馬名の入力画面になったら，✚ボタンで1文字ずつ選んでAボタンを押してください．文字を間違えた場合は，「←」を選ぶか，Bボタンを押せば取り消せます．入力が終わったら，「おわり」を選んでください．

名前登録



●入厩

産駒が成長し３歳になれば，厩舎に預けてデビューを待ちます．厩舎で調教を行わないとレースには出走できないので，目指すレースより早めに入厩させましょう．

また，入厩前の３歳馬についての牧場長の意見は大変参考になるので，聞き逃さないようにしてください．

●記録室

持ち馬の獲得ＧⅠのレイを飾ります．また，ＧⅠを３勝以上した馬は殿堂入りし，メモリアルホースとして名前が残ります．「記」にカーソルを合わせてＡボタンを押すと，記録室に入ります．

●売却

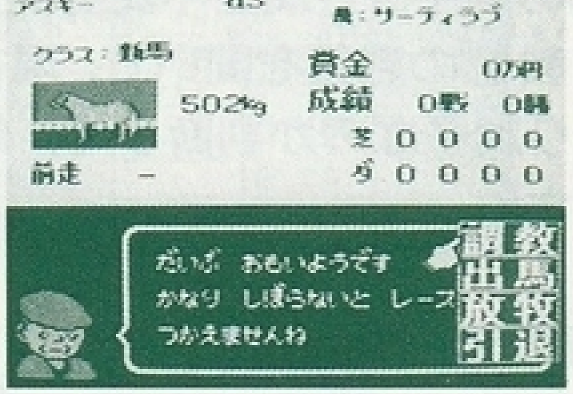
繁殖牝馬や生産した子馬は，いつでも売却することができます．各馬のデータ画面でＡボタンを押し，「売却」のメニューを指して再びＡボタンを押してください．牧場長がその馬に付けられた売り値を知らせてくれるので，その値段で売却してよければ「はい」を，売却を中止する場合は「いいえ」を指してＡボタンを押します．

②厩舎

ここでレースに出るための調教や出馬登録を行います．この期間，預託料として１ヶ月１頭につき40万円がかかります．なお，同時期に入厩できる馬の頭数は10頭までです．

●競走馬のデータ

厩舎に入り，馬の名前を指してＡボタンを押すと，その馬のレース成績や獲得賞金などのデータと共に，馬の状態（体重，食欲，脚元など）について調教師の意見を聞くことができます．また，ここでＡボタンを押せば，「調教」「出馬」「放牧」「引退」のメニューが表示されます．



・成績：それまでに出走したレースでの戦績をコース別（芝／ダート）に示したものです．左から順に，１着，２着，３着，４着以下（着外）の回数を表しています．

・獲得賞金：それまでに獲得したレースの賞金額（100％）です．

・クラス：その馬が出走できるレース条件を示したものです．レース条件について詳しくは17ページを参照してください．

・馬 体 重：現在の体重と，前走時との体重差が表示されます．馬はベストの体重より太るとスピードが出なくなります，やせるとスタミナが足りなくなってしまいます．調 教などによって各馬ごとのベスト体重を維持するように心がけてください．
・前　　走：最後に出走したレースの日付け（何月の何日目か）を表示します．
・馬の状態：馬の調子は好調と不調を交互にくりかえします．調教師の意見を聞いて，現在が下り調子なのか昇り調子なのか判断して，調 教／出走してください．

また，競走 馬のデータ画面で，↓ボタンを押すと，前5走までのデータ（日付け，距離，着 順，馬 体重，騎手）が新しい順に表示されます．↑ボタンを押せば，元の画面に戻ります．
（2年以上前のデータは表示されません．）

●番組

厩舎に入り，「番組」を指してAボタンを押すと，開催中のレース番組を確認することができます．✚ボタンで次開催のレース番組を見ることもできます．番組からレースを選ぶと，さらに詳しい情報（レースタイトルや賞金額など）が表示されます．

レース番組は馬齢と獲得 賞金額によってクラス分けされ，またコース（芝，ダート）や距離（1000〜3600m），また負担重 量の決め方などによって，以下のようにさまざまに分かれています．１年間のレース体系について詳しくは後述の「7.競馬の基礎知識」の章を参照してください．

○馬齢による分類

１月〜６月までは，４歳馬だけによるレースと，５歳以上の馬によるレースの２本だてで行われます．７月になって３歳馬がデビューすると，４歳馬は５歳以上の馬と一緒に扱われるようになり，レースは３歳馬だけによるものと４歳馬以上の馬によるものの２種類になります．

○クラスによる分類

レースのクラス分けは，賞金獲得額によって以下のように分かれています．賞金獲得額とクラスの関係については，後述の「7．競馬の基礎知識」の章を参照してください．自分の持ち馬がどのクラスに属しているかは，馬のデータに表示されるので，それを参考に出走レースを決めてください．基本的には，自分のクラスおよびその上のクラスのレースには挑戦できますが，レースによっては別の条件が必要なものもあり，厩舎で止められてしまいます．

新馬戦	：3歳馬のデビュー戦．その開催中（その月）は勝たない限り新馬として扱われるので，2着以下だった馬は開催中は再度新馬戦に出走できる．
未勝利戦	：一度も勝ったことのない馬のためのレース．
500万下条件戦	：新馬戦または未勝利戦を勝った馬のためのレース．
900万下条件戦	：500万以下条件を卒業した馬のためのレース．3歳馬にはない．
1500万下条件戦	：900万以下条件を卒業した馬のためのレース．3歳馬にはない．
オープン戦(OP)	：条件戦を卒業した馬のためのレース．

※ 条件戦には，「特別戦」と呼ばれるものがあり，ただの条件戦よりややレベルが高く，賞金額が高く設定されている．レース番組では“S”マークが付いている．

・特別な出走条件があるレース

次のレースには，このゲームの場合，以下の条件のうちいずれか1つを満たさないと出走できません．

皐月賞	弥生賞1～3着，スプリングS1～3着 本賞金1200万以上
ダービー	皐月賞1～3着，青葉賞1～2着，NHK杯1～3着／本賞金2000万以上
菊花賞	セントライト記念1～3着，京都新聞杯1～3着／本賞金2000万以上
宝塚記念	本賞金4000万以上
有馬記念	本賞金5000万以上
ジャパンカップ	本賞金6000万以上

※「本賞金」とは，実際に獲得した総賞金額ではなく，レースのクラス分けに使われる独特な計算方法による賞金額である．詳しくは後述の「7．競馬の基礎知識」の章を参照のこと．

○負担重量の決め方による分類

馬齢重量戦………馬齢によって負担重量を決めるレース
別定戦………………賞金または勝利数によって負担重量を決めるレース
ハンデキャップ戦…実績や相手関係を見て，強い馬には重い重量を，弱い馬には軽い重量を負担させるように，1頭ごとに負担重量を決めるレース

○コースによる分類

芝………芝コースで行われるレース．一般にスピード馬に有利．
ダート…ダート（砂）コースで行われるレース．一般にスタミナ馬に有利．

○距離による分類
芝コースでは1000～3600mまで，ダートコースでは1000～2400mまでさまざまな距離のレースがある．芝では1600～2000m，ダートでは1200～1800mぐらいのレースが多い．

●調教（追い切り）

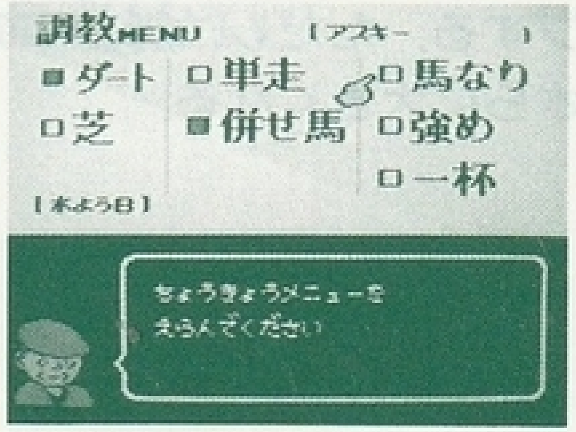
追い切りは，レースに向けて馬のコンディションを最高の状態にもってゆくために行う実戦的な練習です．調教の主な目的は，馬体重を絞る（減らす），スピードやスタミナをつける，という2つの意味があります．また，レースに向けてその馬の調子をみる，ということも大切な要素です．

レースに出走する週には，追い切りは必ず必要です．逆に調教を満足にできないような状態では，レースでの苦戦はまぬがれません．

馬のデータ画面で「調教」を選ぶと，コースや強さなどの調教メニューが表示されるので，馬の体重や体調なども考慮して，最適な調教方法を組み合せて選びます．

特に，馬体重はスピードとスタミナのバロメータになるので，調教でしっかりコントロールしてください．（理想体重と比べて増えすぎている場合はスピードがダウンし，減っている場合はスタミナがダウンする）

基本的に，「一杯」や「強め」で追うと体重は減ります．また，「単走」よりも「併せ馬」の方が体重は減ります．「単走」かつ「馬なり」の場合，体重は変化しません．



・ダート：通常はダートで追い切る．脚部への負担が少ない．強め，または一杯に追えば，スタミナがアップする．

・芝　　：より実戦的な調教．脚部への負担は大きい(故障しやすい)．強め，または一杯に追えば，スピードがアップする．

・単　走：レース間隔が詰まっていて，目一杯の追い切りが必要ない場合．好調を持続させたい場合（馬の調子を変えない)．

・併せ馬：より実戦的な調教．闘争心を養う(馬の調子を変える)．

・馬なり：仕上りがかなり進んでいて強く追う必要がない場合．または脚部不安で強く追えない場合．体重をこれ以上減らしたくない場合に，単走と組み合せると体重は減らない．

・強　め：馬に気合いをつけたい場合．馬のスタミナやスピードが増すが，脚部への負担は「馬なり」より大きくなる．

・一　杯：馬体を特に絞り込みたい（体重を減らす）場合．また，スタミナやスピードに加え，馬の底力もアップする．ただし，脚部への負担は「強め」よりさらに大きくなる．

なお，調教は1週間に2回まで行うことができますが，2回目は1回目より故障しやすくなるので，あまりおすすめできません．1回目には「水よう日」，2回目には「木よう日」と表示されるので，参考にしてください．

調教を行っても馬体が太めの場合は，週を進めてから再度調教してください．特に入厩したばかりの馬には，かなり時間をかけて調教を繰り返す必要があります．

●出馬登録

馬のデータ画面で「出馬」を選ぶと，レース番組が表示されるので，出馬するレースを選択します．レースには条件の異なる様々な種類があるので（クラス，距離，コースなど)，その馬に向いたレースを選択します．レースをAボタンで選ぶと，さらに詳しい情報（レースタイトル画面）が表示されるので，確認して「OK」を選びます．出走を取り消す場合は，もう一度「出馬」を選んで取りやめます．

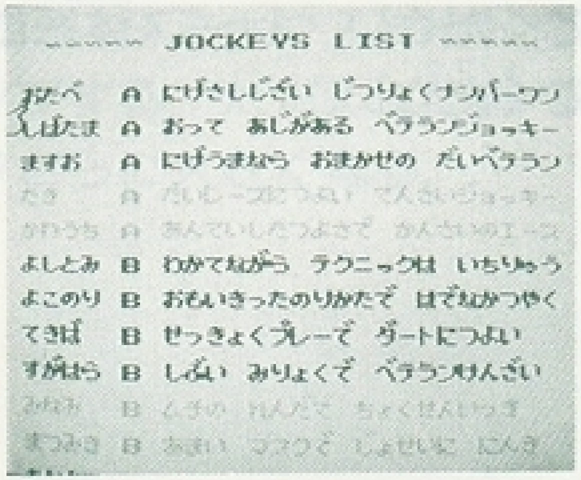
レース条件（クラス）によっては，出走できるレースが限られます．また，馬のローテーションや調教の様子なども考慮して出走を決定してください．レース体系について詳しくは『番組』を参照してください．

●騎乗依頼

出馬登録をしたら，20人の騎手の中から騎乗してもらう騎手を選択します．騎手は騎乗技術によってランク（A～E）や特徴（大レースに強い，逃げ馬が得意，など）が設定されています．ただし，すべての騎手を選べるわけではなく，すでに他の馬に乗ることが決まっている騎手はもちろんのこと，自分の馬が強くないと騎乗してもらえない場合もあります．また，関西の騎手（たき，かわうち，みなみ，まつみき）には，関西（京都，阪神）の競馬場で行うレースにしか基本的には頼めませんが，関東でＧⅠなどのビッグレースがあるときなどに遠征してきた場合に，乗ってもらえる場合もあります．

また，一度騎手を選ぶと，その騎手と馬の間につながりができ，次のレースでも優先的に同じ騎手に騎乗を依頼することができます．もちろん，騎手を替えること（乗り替り）もできますが，その場合馬の強さが多少マイナスされてしまいます．

騎手一覧



●放牧

ケガをした馬や，休養が必要な馬は牧場に戻します．馬のデータ画面のメニューで「放牧」を選ぶと，その馬は厩舎から牧場に移動します．

一度放牧に出した馬は，最低１ヵ月は入厩することはできません．それ以降の再入厩の時期については，牧場での馬のデータ画面で牧場長の意見を聞いて決めてください．

●引退

出走制限は９歳までですが，競走馬として最も活躍する年齢は３歳～７歳といわれています．７歳を越えて成績が思わしくなくなった馬は引退させた方が良いでしょう．また，４歳未勝利を勝てなかった馬は無条件で引退とします．

なお，優秀な成績（ＧⅠ優勝）の馬であれば，種牡馬として売却することができます．さらにＧⅠを３勝以上していれば，殿堂入りし，記録室に名前が残ります．

③競馬場

ここでレースを行います．レースの実施に伴い，出馬表やオッズなどの表示と，馬券の販売などを行います．

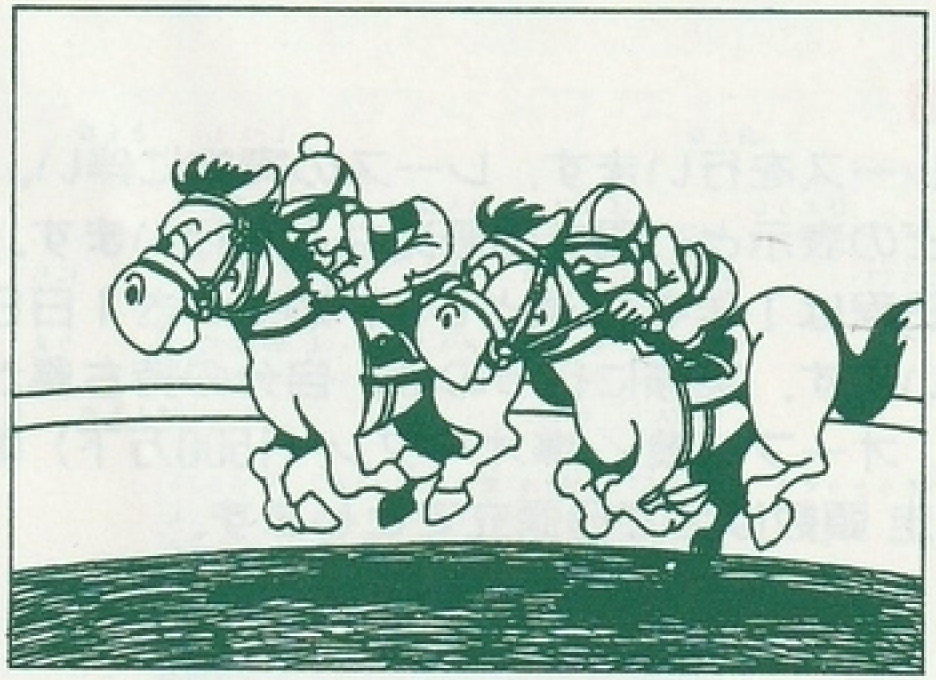
レース日程は１年を48週とし，１週につき１日８レースが組まれています．実際に行うのは，自分の持ち馬が出走するレースと，オープン戦／準オープン（1500万下）戦のみです．また，出走頭数は全て８頭立てとします．

持ち馬は関東入厩馬なので，原則として東京／中山／新潟競馬場でのレースになりますが，ＧＩレースとそのトライアルレースに限り関西（京都／阪神競馬場）への遠征も可能です．

●レースタイトル

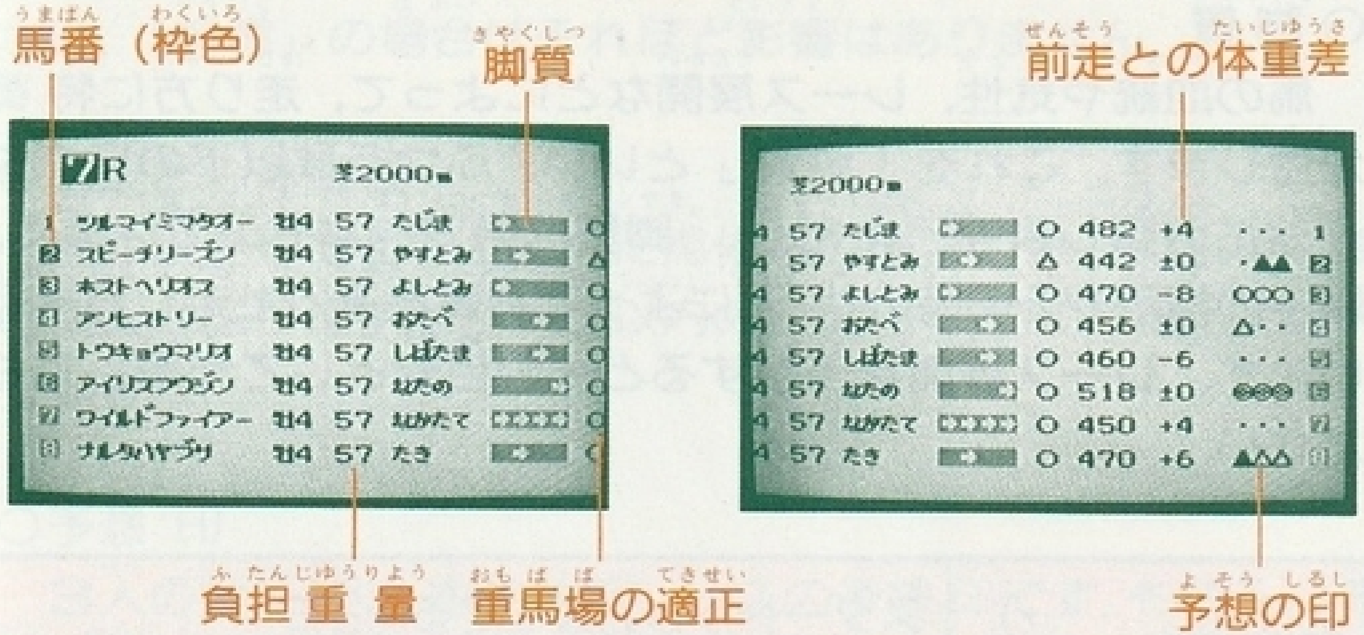
競馬場に入ると，その日行われる最初のレースのタイトル画面が表示されます．タイトル画面では，日付，開催地，レース名（第何レース），条件（クラス），コース（芝／ダート），距離，天気（晴／曇／雨），馬場状態（良／稍重／重／不良），賞金（1着～5着）を表示します．

ここでAボタンを押すとそのレースのモードに入ります．次のレースに進みたいときには，Bボタンを押してスキップしてください．



●出馬表

馬番，馬名，負担重量，騎手，性齢，脚質，重適性などを表示します．→ボタンでさらに体重の増減，予想の印などが表示されます．



○馬番（枠色）

各馬の馬番号を表します．すべてのレースが8頭立てなので，馬番号はそのまま枠番号になります．枠にはそれぞれ固有の色が決められており，騎手はその色の帽子をかぶって担当の馬に騎乗します．

1枠（1番）	白	5枠（5番）	黄
2枠（2番）	黒	6枠（6番）	緑
3枠（3番）	赤	7枠（7番）	橙
4枠（4番）	青	8枠（8番）	桃

○負担重量

各馬が背負う斥量です.負担重量の決め方には,馬齢／別定／ハンデなどいろいろな方式があり，レースによって異なります．もちろん負担重量は軽い方が馬は楽に走れます.

○脚質

馬の血統や気性，レース展開などによって，走り方に特徴が生じます．これを「脚質」といい，ふつうは以下の5パターンに分類します．ただし，脚質は絶対的なものではなく，騎手の指示やその時の状況によって脚質と違った走り方も行います．レース展開を予想するときの目安として利用してください.

逃げ（　　→）	スタートから先頭を走るタイプ
先行（　→　）	先頭集団で走るタイプ
差し（→　　）	中団で追走し最後の直線で先頭にたつタイプ
追込（→　　）	後方から追走し最後の直線で追い込むタイプ
自在（→→→→）	逃げから追込まで，いろいろな脚質を使えるタイプ

○重馬場の適性

雨によって馬場が重くなると，これを苦手とする馬がでてきます．重適性は，重馬場が得意かどうかを示す指標です．◎，○，△の順で重馬場が得意です．レース時の馬場状態が「重」または「不良」のときは，このマークに注意してください.「稍重」の場合はそれほど影響はありません.

○前走との体重差

前に出走したときと比べた馬体重の増減です．今回の体調の目安となります．±10kg以内の差ならそれほど心配はないでしょう.

○予想印

3人の競馬評論家によるレースの予想印です.もちろん予想は必ずしも結果にはつながりませんが，馬券を購入するときの参考にしてください．3人それぞれ予想に特徴があるので，傾向を調べてみるのも面白いでしょう.

◎	本命（もっとも勝つ確立が高いと思われる馬）
○	対抗（本命を負かし得る2番手の馬）
▲	単穴（勝てる可能性があるので注意したい3，4番手の馬）
△	連下（2着までに来そうな穴馬）

●騎手への指示

自分の持ち馬の出るレースの場合は，その騎手に指示を与えることができます．出馬表の画面でAボタンを押すと，指示の指定画面になります．

指示には，次の6種類があります．出馬表に表示される脚質を参考に，指示を決めてください．よくわからない場合は，騎手に任せるとよいでしょう．

のりかたは　まかせる	騎手に任せる
とにかく　にげろ	“逃げ”の指示
なるべく　まえにいけ	“先行”の指示
はやめに　しかけろ	“差し”の指示
おさえて　うしろから	“追込”の指示
こいつを　マークしろ	ある1頭をマーク（マークする馬を聞かれる）

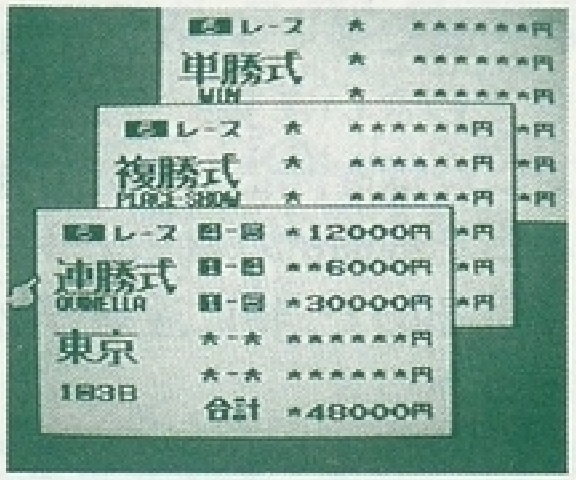
●オッズ

単勝式／複勝式，連勝複式の各オッズを表示します．単勝式／複勝式と，連勝複式のオッズは✚ボタンで切り替わります．

●投票

単勝式，複勝式，連勝複式の馬券を購入できます．✚ボタンとAボタンで馬券の種類を選び，✚ボタンで馬番号を選び，さらに購入する金額の桁を✚ボタンで示してAボタンで選択します．購入点数は各5点まで，1点の購入金額は1000円単位で10万円までです．

投票



●レース

実際に馬が走るレースの実況中継を行います．レースが終わると，1着から5着までの着順と着差，配当などのレース結果を表示します．

●決算

レース結果に応じて，賞金や出走手当，馬券を購入した場合は払戻金などが入ります．Aボタンを押すと先に進みます．

●アクシデント

競馬に事故はつきものですが，無理な調教／レースをして馬に疲労が蓄積していると，故障する度合が高くなります．また，レースで重い斤量を背負わされるのも故障の要因になります．

アクシデントには次のものがあります．

骨　折　足の骨を折ることです．全治3ヵ月～12ヵ月

ソ　エ　3歳の若駒に多く見られ，すねに当る部分にコブができてしまいます．全治1ヵ月～4ヵ月

屈ケン炎　屈ケンに炎症を起こして足が腫れてしまいます．馬にとって致命的な病気で，一度かかると再発しやすくなるので，特に注意が必要です．全治2ヵ月～6ヵ月

ハ　行　歩く様子がおかしい状態のことです．全治2週間～8週間

予後不良　俗にパンクともいう，直る見込みのない故障で，安楽死の処置がとられます．

ソエ，ハ行は走ることはできますが，さらに重い故障の原因になりやすいので，無理はさせない方がいいでしょう．

アクシデントは，調教中またはレース中に起こります．故障した馬は放牧して直るのを待った方がよいでしょう．再入厩の時期については，牧場でその馬のデータ画面を見て，牧場長の話を聞いて決めてください．

●タイムオーバー

出走したレースでタイムオーバーする（1着馬より24馬身以上離される）と，1カ月間の出走停止となります．

④カレンダー

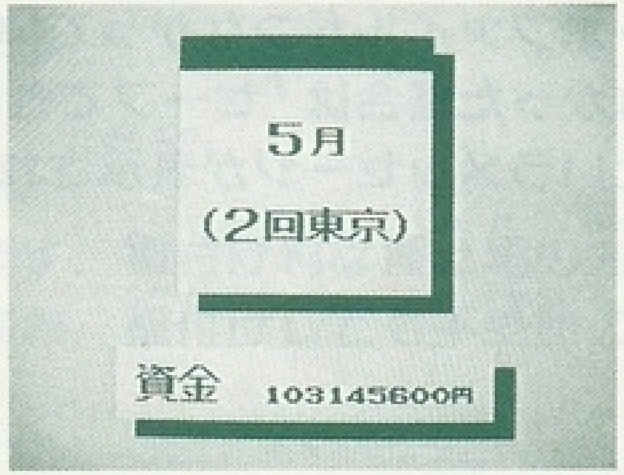
ここを指してAボタンを押すと，1週ずつカレンダーを進めることができます．

また，1開催が終わるごと（1カ月ごと）に，次の開催のタイトルが表示されますが，このときにSELECTボタンを押すと，1ヵ月単位でカレンダーを進めることができます．

なお，レースモードで1日のレースがすべて終了すると，カレンダーは自動的に次の週に進みます．

1週ずつ進める場合

1ヵ月ずつ進める場合



⑤ターボファイル

別売りのターボファイル，およびターボファイルIIを利用すると，カセットのデータをそのまま外部に保存することができます．ターボファイルIIはファミコンに接続して使うRAM（記憶装置）で，同時に４つのデータを記憶できるので，友達と平行してゲームを楽しめます．また，万一の事故でカセット内のデータが破壊された場合も，ターボファイルにデータのバックアップを取っておけば安心です．詳しい使用方法は，ターボファイルのマニュアルを参照してください．

メインメニューでカーソルが「牧場」を指しているときにSELECTボタンを押すと，ターボファイルのメニュー画面が表示されます．

「DATA SAVE」を選んでAボタンを押すと，ターボファイルにデータが書き込まれます．「DATA LOAD」では逆にターボファイルからカセットにデータを読み込みます．ターボファイルがつながっていなかったり，データが入っていなかった場合は「セーブできません」，「データがありません」というメッセージが表示されます．

5．資金繰り

資金は最初に1500万円与えられます．この資金は支出と収　入によって変わってゆきます．月末に資金が０円になってしまったらゲームオーバーです．

①支出

出費には，馬の飼育料や委託料，種付け料，市場で購入する馬の代金（２歳馬，繁殖牝馬），馬券の購入 費などがあります．

●飼育料／委託料

飼育料は馬が牧場にいる間にかかるお金で，１頭に付き月10万円です．

委託料は馬が厩舎にいる間にかかるお金で，１頭に付き月40万円です．

いずれも，月末に支払われます．

●種付け料

種付けは毎年４月に行われます．種付け料は種牡馬の血統や実績によって異なります．なお，種付けしても不受胎の場合があります．

●購入費

市場で購入できる馬には，２歳馬（4月～9月）と繁殖牝馬（10月～3月）がいます．それぞれ，血統などによって金額が異なります．市場には常に4頭の馬が出され，毎週１頭ずつ入れ替わります．

●馬券

競馬場で「投票」を選ぶと，レースの投票券（馬券）が購入できます．馬券には，単勝式・複勝式・連勝複式の3種類があり，１点につき1000円単位で10万円まで購入できます．

②収入

収入には，馬の売却代，レースの賞金と出走手当，勝ち馬投票券の払い戻しなどがあります．

●馬の売却代

売却できる馬は，繁殖牝馬とデビュー前の馬です．ただしデビュー後の馬でも，ＧⅠレースで勝つと，種牡馬として売却することができます．

●レースの賞金と出走手当

賞金は1着～5着までの馬に支払われます．賞金額の20%は，進上金として調教師や騎手に支払うので，実際の収入は額面の80%となります．また，着順に関係なく，完走した馬には出走手当として一律30万円が支払われます．

●払戻金

投票した馬券が的中した場合は，そのレースの終了後に払い戻しが受けられます．払い戻し額は，「購入した金額×最終オッズ」です．

6. 実践テクニック

ここでは実際にゲームを進めながら，ちょっとしたコツを紹介します．進め方のわからない人は，この通りにやってみてください．「レースだけを楽しみたい」という方は，“9.”の手順からやってみてください．

※ゲームを進める

✚ボタン　メニューの選択．
Aボタン　メニューの決定．
Bボタン　1つ前のメニューに戻る．

※カレンダーを進める

Aボタン　1週間単位で進める
SELECTボタン　1ヵ月単位で進める

1. まずは牧場へ

最初は牧場に行きます．自分の繁殖牝馬のデータを確認しましょう．

2. 種付けか？ 2歳馬を買うか？

4月なので種付けをします．または，市場に手頃な2歳馬がいたら購入しても良いでしょう(お金がたりない場合は牝馬を売ってしまうのも手です)．

3. 出産を待つ

種付けをした場合は5月までカレンダーを進めて，牧場で受胎の確認をしましょう．受胎していたら翌年の4月までカレンダーを進めて牧場で出産をチェックします．

4. 子馬誕生！ 名前を付ける

子馬が生まれたら名前を付けて，2年先の5～6月までカレンダーを進めます．2歳馬を買った場合も名前を付けて，翌年の5～6月までカレンダーを進めます．

5. いよいよ入厩

3歳の5月を過ぎたら，馬の様子を見て厩舎に移します．

6．いざ厩舎へ

メインメニューから厩舎に行って，入 厩した馬の様子を見ます．

7．仕上がりは調 教 次第

馬の体調や調 教 師の意見を参考にしながら調 教します．カレンダーを進めつつ行なってください．普通は１ 週間に１度 調 教します．

8．どのレースに出そう？

馬の体調や調 教の様子が良くなったら，レース番組を見てどのレースに出走させるか決めます．出馬登録と騎手の選択を忘れずに．

9．競馬 場へ急げ！

レースを行うのは競馬 場です．メインメニューから「競馬 場 」に行きましょう．レースタイトルが出たらAボタンを押してレースモードに入ります（次のレースにスキップする場合はBボタン）．レースモードに入ってからは，Bボタンでメニューが表示されます．

10．出馬 表をチェック

「出馬 表 」で，自分の馬の枠順や斥量を確認．他の馬の顔ぶれや評論家の予想などもチェックしてから，騎手に乗り方を 指示します．自分の馬の出ないレースでは，自分なりに予想してレースを楽しみましょう．

11．オッズも確認

「オッズ」で，単勝式・複勝式や連勝複式などのオッズを確認します．馬券 購入の参考になるとともに，各馬の人気が分かります．

12．馬券を買おう

「投票」で，馬券を購入します．自分の馬が出走している場合は，ご祝儀として自分の馬の単勝 馬券や複勝 馬券を10000円くらい買ってみるのも良いものです．

13．さあレース開始！

「レース」を選択して，レースをスタートさせます．あとはじっくり競馬観戦．実況放送でレースのゆくえを見守りましょう．

14．そして結果は？

各馬がゴールすると，１ 着から５ 着までの馬の着 順と着差，払い戻し金などが表示されます．また，自分の馬が勝った場合には表 彰されます．

15．決算はいかに？

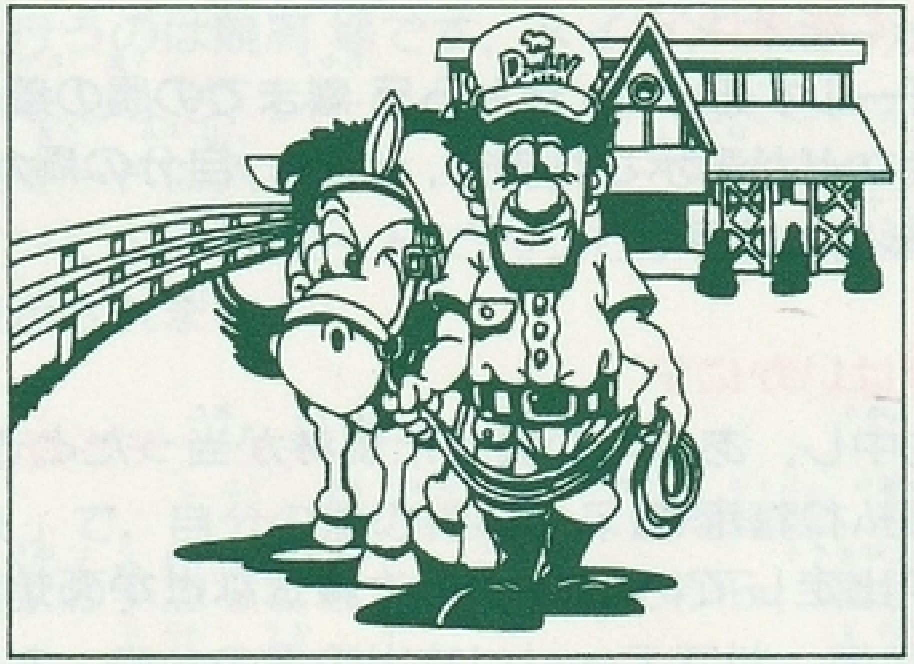
予想が的中し，あなたが買った馬券が当ったときには払い戻し金が支払われます．
自分の馬が出走していた場合は，賞金などが支払われます．

16. 次のレースへ

レースが終了すると，次のレースに進みます．9．と同様そのレースを行うならもう１度Aボタンを，飛ばして先に進むならBボタンを押してください．その日のレースがすべて終了すると，カレンダーは自動的に次の週に進み，メインメニューに戻ります．

17. そして再び厩舎や牧場へ……

入厩している馬は，再び厩舎で調教を積み，次のレースに出走します．レースの賞金などでお金がたまったら，牧場で2歳馬（4月～9月）や繁殖牝馬（10月～3月）などを購入したり，繁殖牝馬に種付けをしたり（4月のみ）して，強い馬作りを目指してください．そして……いつの日かダービーや有馬記念を制覇しましょう！



7. 競馬の基礎知識

ここでは，競馬全体のしくみについて簡単に説明します．

日本の競馬には，中央競馬会が主催する「中央競馬」と，都道府県や地方団体などが主催する「地方競馬」とがあります．このゲームは，中央競馬のシミュレーションなので，ここでも中央競馬のシステムについて説明します．説明はゲームの設定に即して行いますので，実際のシステムとは多少異なります．

● 出走まで

競走馬は牧場で生産されます．牧場では数頭の牝馬(肌馬)を持ち，毎年4月に種牡馬とかけあわせて種付け（交尾）を行います．競走馬の能力は，血統によるところが大きいため，牧場ではかけあわせる種牡馬を慎重に選びます．もちろん血統のよい種牡馬やレース実績のある種牡馬は種付け料が高くなります．なお，受胎率は80%程度なので，種付けをした馬がすべて受胎するとは限りません．

受胎した牝馬は翌年の春に出産します．馬の年は「数え年」で勘定されるので，生まれたばかりの子馬は，当歳（１歳）ということになります．当歳の馬は母馬と一緒に放牧されますが，年が明けて2歳になると母馬とは離され，調教が開始されます．まず人を乗せることに慣れ，徐々に距離とスピードを増やして「走る」ことを覚えてゆきます．3歳になって体や足がしっかりできあがり，レースに出走できるようになったら，牧場から厩舎に入ります（入厩）．もちろん厩舎でも調教は続けられます．

●デビューから引退まで

初めてのレースを「新馬戦」といいます．この新馬戦は3歳の7月に始まり，その年一杯 行われます．新馬戦に勝った馬は次のクラスに進みますが，負けた馬は「未勝利戦」という，勝ったことのない馬同士のレースに出走します．また，年が開けると3歳馬は4歳になるわけですが，4歳になると「新馬戦」はなくなり，初めてのレースでも「未勝利戦」に出 走することになります．

一方，新馬戦や未勝利戦を勝ち上がった馬は，3歳の9月までは「オープン戦」，10月以降4歳の5月までは「500万下条 件 戦」というレースに出走します．そこで勝てばオープンクラスに進むわけですが，6月からは「900万円下 条件 戦」というレースが新たに設けられるので，それ以降は，3 勝した馬でないとオープンクラスに進めなくなります．4歳の6月まではこのようなクラス分けでレースが行われますが，7月になって次の3歳馬がデビューし始めると，今度は年上(5歳以上）の馬と一緒にレースをしてゆくことになります．そして，「1500万円下 条件 戦」というレースが新たに設けられます．　すなわち，毎年6月までは4歳馬だけによるレースと5歳以上の馬によるレースに分けられていますが，7月になって3歳馬がデビューすると，3歳馬だけによるレースと4歳馬以上の馬によるレースに分けられる，というわけです（表 1 参照）．

なお，「500万下」や「900万下」という条件は，本賞金と呼ばれる収得 賞金額によるものです．これは，実際に獲得した総 賞金額とは異なり，独特の計算方法によって算出されます．まず，加算されるのは，1 着 賞金と重 勝 競 争の2 着 賞 金だけで，賞金額が1000万円以上のときはその半額，400万～1000万円未満のときは400万円，400万円未満のときはそのままの額が加算されます（表 2 参照）．このとき10万円未満は切捨てられます．

また，4歳馬（および6月までの5歳馬）については，額面通りの収得 賞金額でクラスをけますが，7月以降の5歳以上の馬(または6月までの6歳以上の馬)については，収得 賞 金 額1000万円以下の馬が「500万下」，1001万～1800万円以下の馬が「900万下」，1801万～3000万円以下の馬が「1500万下」，それ以上の馬が「オープン」ということになります（表 3 参照）．

故障して走れなくなってしまった馬や成績が不振な馬などは，引退することになります．出走できる馬齢は9歳までですが，年をとると競 争 能 力が衰えるため，実際にはもっと早くに引退する馬が多いようです．ただし，4歳の9月までに1 勝もできなかった馬は自動的に引退となります．レースでよい成績を残した馬は，現役を引退しても種牡馬になれます．

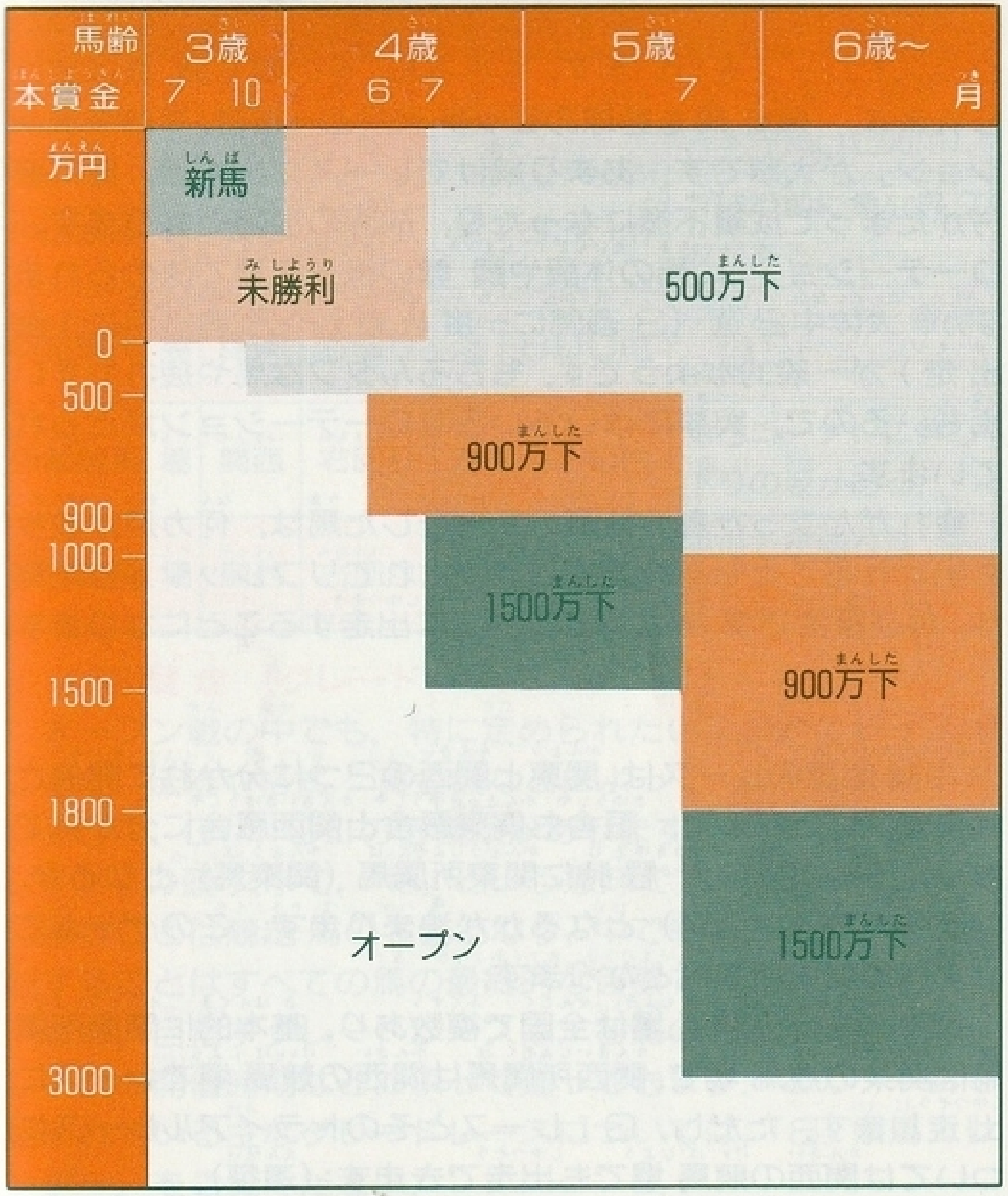
【表1】

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3歳新馬							○	○	○	○	○	○
3歳未勝利								○	○	○	○	○
3歳500万下										○	○	○
3歳オープン								○	○	○	○	○
4歳未勝利	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
4歳500万下	○	○	○	○	○	○						
4歳900万下						○						
4歳オープン	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	
4歳上500万下							○	○	○	○	○	○
4歳上900万下							○	○	○	○	○	○
4歳上1500万下							○	○	○	○	○	○
4歳上オープン						○	○	○	○	○	○	○
5歳上500万下					○							
5歳上900万下	○	○	○	○	○	○						
5歳上1500万下	○	○	○	○	○	○						
5歳上オープン	○	○	○	○	○							

【表2】（※10万円以下は切捨て）

本賞金額	加算される額
1000万円以上	その半額
400万円以上1000未満	一律に400万円
400万円未満	そのままの額

【表3】



●ローテーション

デビューしてから引退するまで，馬は自分の実力に応じたクラスでレースを行います．もちろん，その間も調教は続けられます． 競走馬も野球のピッチャーと一緒で，「ローテーション」が大事です．あまり続けてレースに出すと，馬に疲労がたまって成績不振になったり，故障の原因となります．ローテーションは，馬の体調や調教の様子を見て決められますが，大体中2週（3週間に一度出走）～3週（月に1度出走）が一般的なようです．もちろんタフな馬や疲れやすい馬もいるので，実際にはいろいろなローテーションがとられています．

疲れがたまった馬や故障の手当をした馬は，何カ月か放牧に出されることもあります．放牧されてリフレッシュした馬は，再び厩舎で調教されてレースに出走することになります．

●競馬場と所属

中央競馬のレースは，関東と関西の2つに分かれて開催されます．したがって，厩舎も関東厩舎と関西厩舎に分かれており，3歳以降の入厩時に関東所属馬（関東馬）となるか，関西所属馬（関西馬）となるかが決まります．このゲームではすべて関東所属馬となります．

レースを行う競馬場は全国で複数あり，基本的に関東所属馬は関東の競馬場で，関西所属馬は関西の競馬場でレースに出走します．ただし，GⅠレースとそのトライアルレースについては関西の競馬場でも出走できます（遠征）．

次にゲームで使っている競馬場を紹介します．

場名	所属	コース	1周距離	特徴
東京競馬場	関東	左回り	芝2072m	ゴール前の直線は日本一長い(500m)．
中山競馬場	関東	右回り	芝1839m	ゴール前に急な昇り坂がある．
新潟競馬場	関東	右回り	芝1800m	平坦なコース．直線は長い．
京都競馬場	関西	右回り	芝1910m	第3コーナーに昇り下りの坂がある．
阪神競馬場	関西	右回り	芝1712m	平坦で小回りなコース．

●重勝競走（グレードレース）について

オープン戦の中でも，特に定められたいくつかのレースのことで，伝統や格式／賞金額などによって，レベルが高い方からGⅠ，GⅡ，GⅢの3種類があります．この“G”は「グレード」の頭文字で，「格」という意味です．グレードレースに勝つことは競走馬の名誉となり，中でも特にGⅠレースを制することはすべての馬の最終的な目標です．

なお，目指すグレードレースは，各馬の馬齢や適性距離，レースの開催時期などによって違ってきます．このゲームで組まれている主なグレードレースについては，『8．競馬カレンダー』をご覧ください．

●馬券の種類

馬券の種類には，１着馬を当てる「単勝成」，３着までに入る馬を当てる「複勝式」，１着馬と２着馬の組み合せを当てる「連勝複式」の３つがあります．実際のレースでは，単勝式と複勝式は馬番号で，連勝複式は枠番号で指定しますが，このゲームでは全レース８頭立てなので，馬番号と枠番号は同じです．

○ 単勝式

１着馬を当てる馬券です．「馬券の基本」といわれている投票券です．

○ 複勝式

その馬が３着までに入ればよい，という馬券です．払い戻し額は低くなりますが，当る確立はぐっと高くなります．

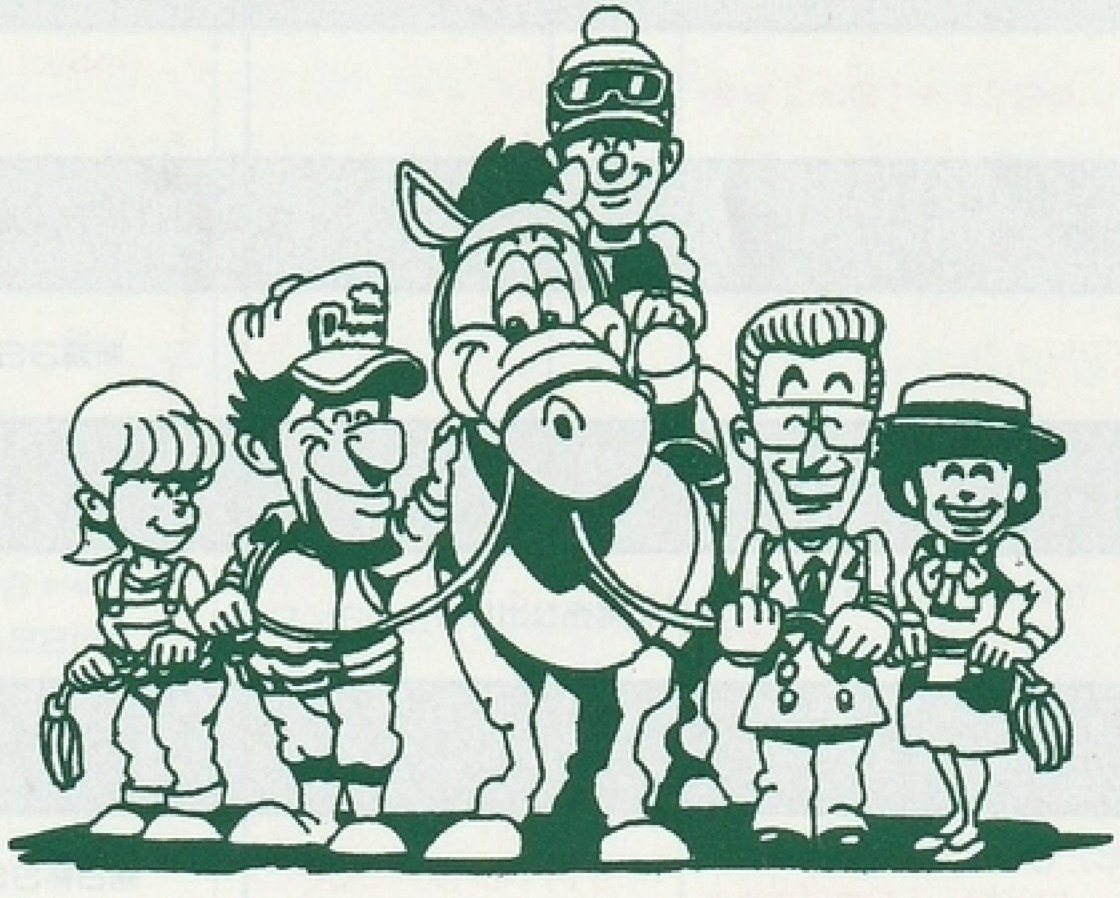
○ 連勝複式

１，２着馬または２，１着馬の組み合せを当てる馬券です．１，２着の順序は関係ないので，たとえば４－５でも５－４でも的中です．当る確立は低くなりますが，それだけ配当も高く，人気のある馬券です．省略して「連勝式」とも呼ばれます．

８．競馬カレンダー

ここでは，１年間のレース体系と，牧場での動きなどをまとめてカレンダーにしてあります．レース体系は，馬齢別に，ＧＩレースを頂点とした主なレースを載せました．古馬（５歳以上の馬）のレース体系は，短距離馬用と中／長距離馬用の２種類に分けてあります．

このカレンダーを参考に，手持ちの馬の血統や調教の様子，戦績なども考慮して，各々の馬に最も適したローテーションを組んでください．



競馬カレンダー

月	牧場でのできごと	3歳馬	4歳馬	古馬短距離路戦	古馬中距離路戦
1月	（繁殖牝馬売り出し）	入厩受け入れ	京成杯G3（16m）		（金杯G3（20m））
2月			共同通信杯4SG3（18m）	東京新聞杯G3（16m）	AJC杯G2（22m） （#ダイアモンドSG3（32m））
3月			弥生賞G2＊（20m）	ダービー卿CTG3(12m)	#目黒記念G2（25m） 中山記念G2（18m）
4月	種付け，出産　2歳馬売り出し		スプリングSG2＊（18m）		#日経賞G2（25m）
5月	受胎確認		皐月賞G1（20m） 青葉賞＊（24m） NHK杯G2＊（20m）	京王杯SCG2（14m） 安田記念G1（16m）	#天皇賞G1★（32m）
6月			ダービーG1（24m）		宝塚記念G1★（22m）
7月		新馬戦開始			
8月		新潟3SG3（12m）			
9月			セントライト記念G2（22m）		オールカマーG3（22m）
10月	繁殖牝馬売り出し		京都新聞杯G2＊★（22m）	スワンSG2★（14m）	毎日王冠賞G2（18m） 天皇賞G1（20m）
11月		京成杯3SG2（14m）	菊花賞G1★（30m）	マイルCSG1★（16m）	（#アルゼンチン共和国杯G2(25m)） #ジャパンCG1（24m）
12月		朝日杯3SG1（16m）		スプリンターズSG1（12m）	（#ステイヤーズSG3（36m）） #有馬記念G1（25m）

#　長距離路線　　＊ トライアルレース　　★　関西遠征　　距離の単位は100m

9. アドバイス

●アドバイス1　生産

競走馬の目標の１つにダービー制覇があります．ただし，ダービーの距離は2400m．レースとしては長距離に属します．もし，ダービーに勝てる馬を生産したければ，当然ながら，2400mの距離を得意とする種牡馬を選んだほうが有利に決まっています．

しかし,ここで問題となるのは繁殖牝馬との相性です．繁殖牝馬がスピード血統が強い場合，無理に長距離血統の種牡馬をかけあわせたとしても，スピード，スタミナを兼ね備えた産駒が生まれるとは限りません．むしろ，その逆の方が多いようです．

ただし,スタミナ血統にスピードを補ったり,スピード血統にスタミナを補う方法がまったくないわけではありません．かけあわせる馬同士の何代か前の先祖が同じ場合には，その先祖の持つ特性が産駒に反映されることがあります(クロス)．それほど血統的に優れていない馬同士の配合であっても，クロスいかんによって，とてつもなく強い馬が生まれることもあります．

この辺りの事情については，現実の競馬となんら変わりません．高い馬同士を配合させて強い馬を作るだけでなく,血統を考慮しながらあのオグリキャップのような奇跡の名馬を作り出してください．

●アドバイス2　調教とローテーション

馬の能力を100%発揮させるには,その馬にあった調教方法をとるしかありません．どんなに強い馬であっても，調子が悪ければ大レースには勝てません．その調子の良し悪しを判断したり，調子を整えるのが調教の役目です．

ここ１番の大レースに勝つためには，十分な調教を積んで最高の調子でのぞまねばなりません．しかし，能力は高くても，足元の弱い馬もいます．こうした馬に強い調教をし続けると骨折したり，ときには死んでしまうことさえあります．調教は少なすぎても，多すぎてもよくないのです．

また，馬にも調子の波があります．得意な距離のレースは１開催に１レースあるかないかですから,できる限り登り調子でレースに挑みたいものです．ましてや，そのレースが一生に一度のダービーだったりしたらなおさらです．もし目的のレースが決まっているなら,ローテーションを考えながら調教スケジュールをたてることも必要です．目標となるレースの間隔が長ければ，思い切って放牧に出してしまうという手もあります．かなりの確率で馬体はリフレッシュします．

しかし,そこまで気を使ってダービーを目指して調教を積んだ馬がダービーの直前で体調を崩してしまうこともありえます．能力が高く，足元が丈夫で強い調教に耐え，レース後の回復力も高いなどという馬は皆無です．それだからこそ，調教の重要性はさらに増すのです．

●アドバイス3　レースの選び方と乗り方の指示

競走馬にはそれぞれ得意な距離があります．母馬やクロスの影響で父馬とは違った脚質を持つ子供が生まれることもありますが，ふつうは父馬の性質を受け継ぎます．

本来は長距離が得意なはずなのに，短距離レースばかりに使われて，未勝利戦も勝ち上がれない馬もいるかもしれません．どうしてもよいレースができないときには，いろいろな距離のレースも試してみるといいでしょう．また，芝やダートの適性を試してみる価値もあるでしょう．

レースでの乗り方の指示は，レース展開やその馬の性格によっても違ってきます．ふつうは，先行タイプの馬が多いときには，追い込み馬が有利で，先行タイプの馬が少ないときには逃げ馬が有利といわれています．しかし，気が弱く，馬込みを嫌うためになにがなんでも先頭を走らなければ能力を発揮できない馬もいますし，気が悪く，先行すると前半でスタミナを使い果してしまうために追込み専門でなければ力を発揮できない馬もいます．騎乗を依頼する騎手の力量が高い場合，乗り方を任せてしまえば，そうした馬の性格を考えた乗り方をしてくれます．

しかし，オーナーはあくまであなたです．3，4才時に余裕があるならば，馬の性格を見極めるため，いろいろな乗り方を試してみてもいいでしょう．あるいは，能力的に一枚上手の相手と戦うときには，一発逆転の大逃げを打ったり，後方待機を指示してみるのも1つの手です．

●アドバイス4　楽しく遊ぶために

このゲームの目的は，オーナーであるあなたが，自分の所有馬によってすべてのＧＩを獲得することです．かつてのシンボリルドルフのような完璧な馬を生産し，一頭の馬によるＧＩ制覇を目指すことも，短距離，中距離，長距離のスペシャリストを育て，それぞれにＧＩを獲得させることも，すべてはオーナーであるあなたの思うがままです．

強い馬を生産するための近道は，優秀な繁殖牝馬を手に入れることです．そのための資金を稼ぐ方法もいくつか用意されています．

・オーナーとして市場購入馬を走らせて，賞金を稼ぐ方法．
・ブリーダー（生産者）として繁殖牝馬や生産馬を市場で売買する方法．
・オーナー兼ブリーダーとして，自分の生産馬を走らせ，賞金を稼ぐ方法．
・競馬ファンとして馬券で稼ぐ方法．

もっとも，1番高価な種牡馬と1番高価な繁殖牝馬をかけあわせたからといって，無敵の馬が生まれるわけではありません．どんなに安い馬にも潜在能力はあるのです．隠れた能力を引き出すことで，第2のハイセイコー，第2のオグリキャップを送り出す‥‥実は，そうしたオーナー，ブリーダーの醍醐味を味わうことも，このゲームの隠された愉しみの1つなのです．

10. 競馬用語

あれる　レースが人気通り決まらないこと．払戻金の高いレースになること．

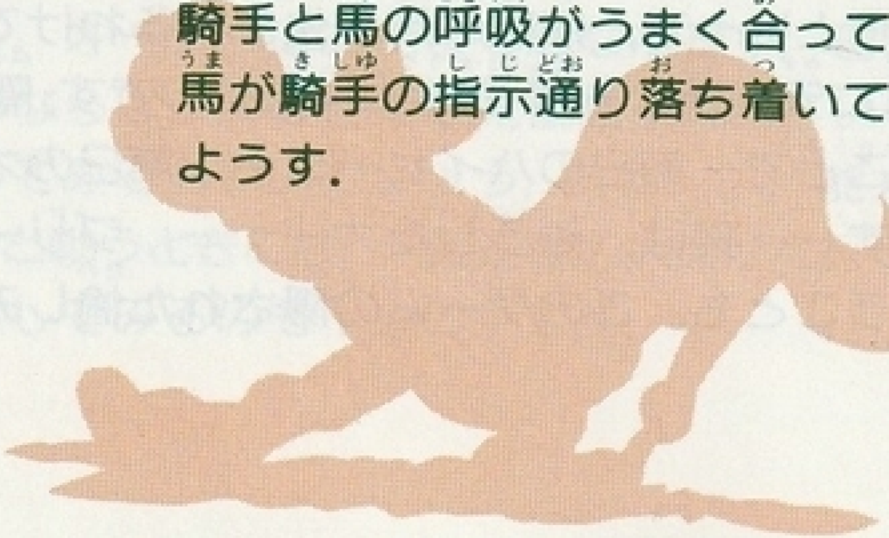
一杯　レース中に使われるときは，それ以上加速できない状態．余力を出し切って，バテ気味のようすを表す．調教時に使われるときは，思いきり追うようすを表す．いれこみ　馬に気合いが乗りすぎて，興奮しているようす．

インブリード　血統に同一の祖先があること．3×4などと表し，3代前と4代前に同一の祖先が入っていることを示す．

追い切り　レース直前の調教のこと．レース時に最高の状態に仕上げるために，普通はレースの3日前くらいに最終調教（追い切り）を行う．

オッズ　馬券の払戻し倍率のこと．本命馬や人気のある馬の倍率は低くなる．オッズの高い馬のことを「穴馬」などと呼ぶ．

折り合う　騎手と馬の呼吸がうまく合っていること．馬が騎手の指示通り落ち着いて走っているようす．



かかる　馬が騎手の指示通り走らずに，先に行きたがるようす．馬にはレースのペース配分は分からないので，かかってしまった馬は最後にバテてしまうことが多い．

しかける　レース中，騎手が馬に気合いを入れてスパートすること．

しぼる　太めの馬を調教して，体重を減らし馬体を仕上げること．

出遅れ　レースのスタート時に出遅れること．非常に不利．

はみ　馬が口にはさんでいる鉄製の輪で，騎手のもつ手綱につながっている．騎手は手綱を通して，はみに「行け」「止まれ」などの指示を出している．

ひとたたき　追い切りのこと．「もうひとたたきで仕上がる」などのように使う．

放牧　馬を牧場に戻して，自由気ままに過ごさせること．レースの疲れを癒したり，故障の治療後のリハビリテーションのような働きがある．

万馬券　払戻金が1万円を超える馬券のこと．

レース間隔　出走してから次走までの時間的間隔のこと．たとえば，2週間の間隔を取ることを「中一週」と表現する．

お知らせ

このゲームはどなたにも楽しんでいただけますが，実際の競馬では20歳未満および学生の馬券の購入は法律で禁止されています．

注　意

このカセットを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます．

ヒント・内容についての，電話，手紙などの質問は，いっさいお答えできません．ファミコン雑誌，必勝本などをご覧ください．

ゲーム中に登場する競走馬名・騎手名は，すべてフィクションであり，実在の競走馬・騎手とはまったく関係ありません．またゲームの性質上，実際の競馬と異なる部分もあります．ご了承ください．

ＭＭ11120